

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

16

ADVENTURE

GIOCHI

UTILITY

TARGET LOCATED
TO TERMINATE: KILL



RAGABUG

BURNING!

SALTANDO

BOWLING

VACANZE

ROMPI 2

SKATE

ALLENA

VERGOGNA

METEOR

MEDIEVAL

LASER 2

REAZIONE

PRECISION

DISRED

TOOL

Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

SOUND
LIGHT
MANIA

L'ESCA A TRANSISTOR

HI-FI CAR BOOSTER

LA CHIAVE DIGITALE

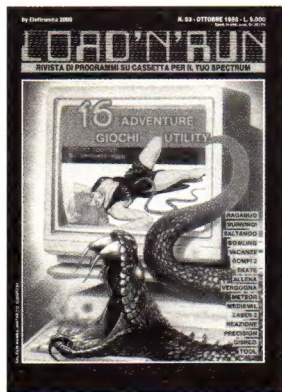
RIVELATORE SSB

MINI BF MIXER

MODEM HACKER NEWS

OGNI
MESE
IN
EDICOLA!





N. 53 - OTTOBRE 1988

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

- | | |
|------------|-------------|
| ■ RAGABUG | ■ VERGOGNA |
| ■ BURNING! | ■ METEOR |
| ■ SALTANDO | ■ MEDIEVAL |
| ■ BOWLING | ■ LASER 2 |
| ■ VACANZE | ■ REAZIONE |
| ■ ROMPI 2 | ■ PRECISION |
| ■ SKATE | ■ DISRED |
| ■ ALLENA | ■ TOOL |

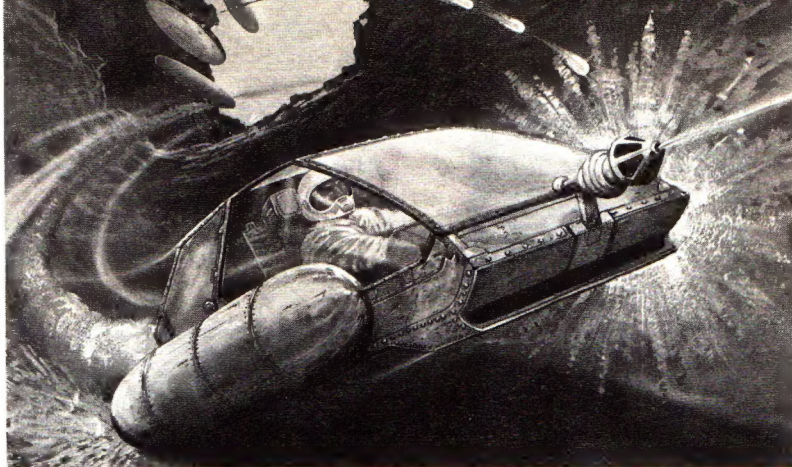
Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



(48K)

RAGABUG

Giochino simpaticissimo, pseudo-automobilistico, che farà impazzire tutti quelli che amano il mondo delle corse e dei motori. Questa volta sarete a bordo di una sorta di Dune-Buggy, un autoveicolo a quattro ruote studiato per correre ovunque. Be', proprio ovunque non si può affermare, visto che se provate ad andare in acqua affogherete! A parte questa piccola lacuna (avete mai visto correre una macchina sull'acqua???) il gioco è molto semplice, da spiegare ovviamente: terminato il caricamento, potrete ridefinire o meno i tasti di gioco, oppure decidere di usare il joystick. I tasti di default sono quelli cursori (5, 6, 7, 8 e 0 per il fuoco) mentre per iniziare la gara vera e propria dovrete scegliere il tipo di percorso ma, poiché lo spazio



sul nastro è sempre tiranno, in questa versione è disponibile soltanto la prima pista, peraltro la più divertente. Perciò, appena compare il menu di scelta, premete subito fuoco e selezionate la Pista A, e non cercate di caricare le altre. Fatto questo, vedrete il vostro mezzo vicino al traguardo pronto per partire: la corrispondenza dei tasti è la solita:

su = accelera
giù = decelera
fuoco = cambia marcia

Accelerando arriverete ad una velocità limite, per superare la quale è necessario cambiare marcia premendo fuoco; così facendo, vedrete apparire sulla destra in alto dello schermo la scritta (molto piccola) HI, che sta per marcia alta, mentre LO sta per mar-

cia bassa. Noterete anche un cronometro che scandisce un inesorabile conto alla rovescia (è facile intuire che si deve terminare il tracciato entro il tempo limite). Durante la corsa dovete assolutamente prendere, sbattendoci contro, le bandierine colorate, perché aumentano il punteggio: se poi le cucate nello stesso ordine visualizzato in alto, avrete milioni di punti in più! Se guiderete il vostro Buggy dentro le porte con la scritta Time, vi verranno regalati due secondi in più per finire la gara. Ma le cose più divertenti si hanno quando si "inciampa" casualmente in un tronco di legno, nel qual caso volerete; se l'ostacolo è molto piccolo, proseguirete invece su due ruote soltanto! A voi il compito di scoprire tutto il resto!



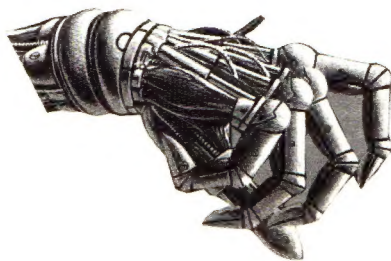
(48K)

BURNING!

La leggenda narra che tanti anni fa, in una zona sconosciuta della Terra, gli indigeni vivessero quotidianamente a contatto con le forze del male, con scheletri viventi e diavoli di ogni genere. Nonostante ciò, tutto andava per il verso giusto perché la bilancia del bene e del male era in perfetto equilibrio. Ma, una notte, tutte le forze del male si misero insieme e bruciarono la foresta, inesauribile fonte di sopravvivenza per i boscaioli; allora, tutti i saggi si riunirono e, sotto uno stupendo cielo stellato, decisero di affidare ad una singola persona il compito di ristabilire l'equilibrio tra il bene ed il male. Per aiutare questo eroe nel suo compito benedirono una croce

magica che aveva il potere di richiamare, quando necessario, uno Spirito capace di distruggere il male. Tu guiderai una sorta di vichingo in un classico labirinto a piattaforma, popolato da ogni tipo di mostri che faranno di

tutto per non lasciarti passare. All'inizio ti troverai in una caverna, che in realtà è l'accesso ad un profondissimo tunnel verticale nel quale ti dovrai addentrare. Vedrai, vicino a te, due coltelli ed una sorta di mina: sono i simboli delle armi che puoi usare e, per avvalertene, non devi far altro che andarci a sbattere contro. Purtroppo puoi usufruire di un tipo di armamento alla volta, perciò soltanto l'esperienza ti dirà quale scegliere al momento opportuno, visto che ogni arma uccide soltanto alcune classi di mostri. Girando per le caverne incontrerai gli orchi, molto facili da uccidere; i pipistrelli, non proprio facili da eliminare e, a volte, una... "cosa" molto grossa,



veramente ardua da distruggere. Dovrai raccogliere delle sfere per aumentare il punteggio, i già citati vari tipi di arma, e delle particolari icone che aumentano il numero degli Spiriti amici a disposizione. Come avrai notato, nella ridefinizione dei tasti,



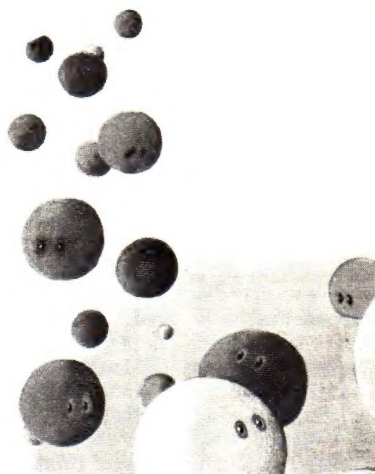
(48K)

SALTANDO

Saltellando saltellando... ti troverai nei guai, tanto per cambiare! Avrai certamente capito che, visto il titolo ed il nostro esordio, l'unica cosa al mondo che può saltare tranquillamente nei videogiochi è quella sfera rotonda chiamata pallina. Giocchino montò divertente che ricorda un po' il glorioso Pitafall, ma totalmente diverso. Prima di ogni cosa ricordati che, appena terminato il caricamento, premendo K potrai ridefinire i tasti, mentre con la S inizierà il gioco. Vedrai quattro palline rimbalzare una dietro l'altra: tu le controllerai decidendo la velocità con i tasti sinistra-destra ed aumentando il salto premendo l'apposito tasto. Tutto quello che

colpisci frontalmente ti è nocivo e, se lo farai, vedrai scomparire una delle quattro sfere: quando tutte avranno fatto la stessa fine, allora avrai perso una delle tre vite che hai a disposizione. Il trucco fondamentale di questo gioco è quello di attendere pazientemente l'avvicinarsi di un oggetto, ad esempio quella specie di topi, e saltare immediatamente. Così facendo schicerai qualsiasi cosa e, invece di perdere una pallina, vedrai apparire dei punti sullo schermo, che ovviamente vengono aggiunti ai precedenti. Per passare ai livelli successivi devi collezionare 10 mongolfierine il cui indicatore è visibile in alto a destra, mentre la sfera rossa ed il vicino numero indi-

che rappresenta una testa, valle incontro. Un ultimo consiglio: dopo le prime caverne apparirà un gigantesco drago, già protagonista di un altro gioco, che solo lo Spirito è in grado di distruggere: cerca di non arrivarci sprovvisto!



cano le vite rimaste. Stai molto attento perché non tutti gli oggetti sono schiacciabili, perciò dovrai imparare anche ad evitarli variando la velocità e l'altezza dei salti. Se vuoi ammirare il paesaggio che scorre o decidere la tattica migliore, puoi premere H per sospendere il gioco ed S per riprendere l'avventura.



(48K)

BOWLING

Simpatica simulazione del bowling che, per chi non lo sapesse, consiste nel lanciare bocce contro dei birilli posizionati in fondo ad una pedana. Be', le regole sono, in realtà, un po' più sofisticate, ma in linea generale la precedente spiegazione è sufficiente almeno per capire da subito che questo non è un gioco nel quale si deve sparare! È possibile giocare in più persone, come nella realtà, fino ad un massimo di quattro giocatori; scegliere il livello di difficoltà e successivamente anche il peso della boccia, importantissimo.

Dopo queste selezioni, apparirà il quadro di gioco: in basso viene simulato il giocatore che prende la rincorsa e lancia la boccia, mentre nella parte

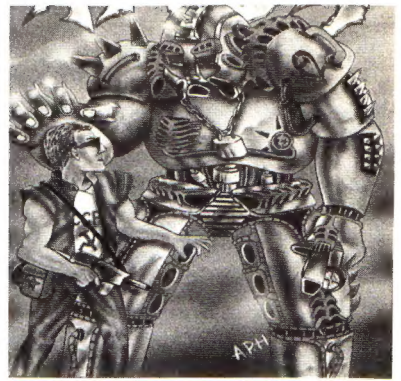
centrale sono visualizzate le tre piste e, in alto, i punteggi dei lanci. Le regole del gioco sono molto semplici: ogni giocatore ha a disposizione DUE lanci con i quali deve abbattere il maggior numero possibili di birilli: dopo i due tiri appariranno, nel relativo riquadro (quello con il numero lampeggiante), i birilli abbattuti con un singolo colpo e, sotto, la loro somma. Se però con il primo tiro ribalti tutti e dieci i birilli, allora hai fatto STRIKE e non devi fare il secondo tiro: in questo caso apparirà, nella finestra dei punti, una X. Se riesci con i DUE tiri però, a buttarli giù tutti i e dieci, il colpo si chiama SPARE e viene segnalato da una /. E veniamo ai punteggi: uno strike vale

dieci punti più il numero dei birilli buttati giù con i successivi due tiri, mentre uno spare vale dieci punti più i birilli abbattuti con il successivo tiro. Il massimo punteggio per ogni coppia di lanci è 30, mentre il massimo della partita è 300, visto che si tratta di 10 lanci. Anche se sembra un po' complicato contare i vari punteggi, non devi preoccuparti: tutto viene visualizzato automaticamente. Per scagliare la palla si devono compiere tre fasi: nella prima devi scegliere la direzione (AIM) muovendo con i tasti O-P (sinistra e destra) la crocetta posizionata in mezzo alla pista; poi decidi l'effetto (SPIN) premendo il tasto 1 quando la lancetta sulla sinistra è nella posizione desiderata (ad ore 12 equivale a nessun effetto); nell'ultima fase, scegli la forza del lancio tenendo premuto il tasto A: per più tempo lo premi, più volento sarà il lancio. Occhio perché, se supererai il tempo massimo, la boccia andrà a finire sul bordo della pista. Premendo la K esci dal gioco e cominci tutto da capo.



(48K)

VACANZE

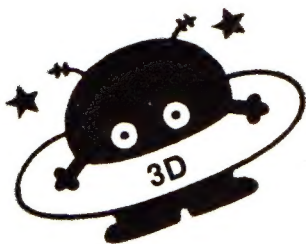


Un vecchio colonnello della federazione interstellare sali a bordo della navicella spaziale Machint per l'ultimo viaggio di vacanza sul pianeta Musa; ultimo perché il Gran Consiglio aveva deciso di distruggerlo. Sfortunatamente l'astronave andò ben presto in avaria e precipitò sul pianeta Musa scagliando il povero Sid lontanissimo. Questi rimase fortunatamente incolume e si mise subito alla ricerca del suo bagaglio, senza il quale non poteva tentare assolutamente nulla. Prima di esaltare l'ultimo respiro, il suo fedele aiutante meccanico, un robot, gli disse che era anche inutile trovare il bagaglio precipitato con l'astronave e che l'unica possibilità di salvezza era di recuperare un Ragil. Con questo oggetto in mano sarebbe stato possibile scovare, e mettere a punto se necessa-

rio, un transporter di materia che avrebbe proiettato Sid in uno dei tanti castelli sparsi per la galassia, in ogni caso lontano da quel pianeta che stava per essere distrutto. Purtroppo Musa era popolato da qualche mostriciattolo non proprio gentile e la missione del nostro eroe non era affatto facile: per fortuna, all'interno delle numerosissime stanze che egli dovrà perlustrare ci sono oggetti che lo proteggono dai vari mostri ma, poiché il nostro Sid ha un solo paio di mani, ne potrà usare uno solo alla volta; sarà quindi necessaria molta premeditazione. Gli oggetti che potrai trovare (poiché, se non l'avessi ancora capito, tu sarai Sid), sono: la spada = per uccidere i mostri; un mantello = indossarlo per spaventare i mostri; un orologio = appena raccolto, i

mostri si bloccheranno; una bomba = distrugge tutti i mostri presenti nello schermo; un piccolo castello = fa le veci di una chiave per entrare nel castello principale; un transporter = ti porterà in un punto sconosciuto del pianeta; il Ragil = con questo in mano il gioco termina appena si entra nel transporter di materia.

Per prendere gli oggetti è sufficiente camminarci sopra: appariranno sulla sinistra dello schermo, in basso. I tasti sono ridefinibili; quelli di default sono: Q = su K = pausa
A = giù L = termina gioco
O = sinistra
P = destra
M = salto
H = lascia/attiva oggetti



(48K)

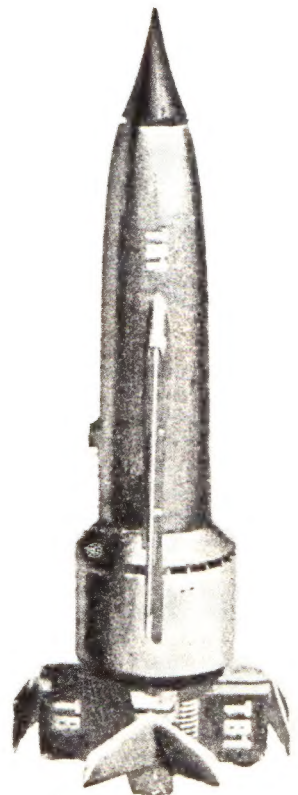
ROMPI 2

Seconda parte di un gioco pubblicato da noi lo scorso anno, che non si allontana dalla struttura del grande ed indimenticabile Breakout, anche se qualche ovvia variante c'è. La principale modifica è quella della visuale che, in questo Rompi, è in tre dimensioni, complicando non poco il gioco stesso. Capire dove arriverà la pallina non è, difatti, proprio cosa semplice, soprattutto durante le prime partite. Tu guiderai una insolita mazza che, oltre che poter colpire la pallina, può sparare missili contro la costruzione. Lo scopo del gioco è infatti quello di distruggere tutti i vari blocchi che formano un livello; alcuni di questi blocchi non sono vulnerabili al tocco della pallina e necessitano di essere colpiti da un missile. Non mancano gli alieni che ti distruggono al solo contatto e che a volte non potrai

neanche eliminare con i tuoi missili.

Inoltre, alcuni mattoncini sono particolari e per disintegrarli devi colpirli dalla parte posteriore; altri invece vanno colpiti frontalmente, anche se sono sempre coperti da qualche altro oggetto. Fortunatamente puoi scovare, tra i vari blocchi, anche una bomba che però distrugge sì tutti i pezzi adiacenti, ma anche vite e missili extra, ed anche uno degli "oggetti" più utili tra tutti quelli menzionati: il bonus brick, che ti fa passare direttamente al livello successivo. I tasti sono tutti ridefinibili; appena partito il gioco, quelli per muovere la freccia sono:

A = su
Z = giù
N = sinistra
M = destra
Spazio = fuoco





SKATE (48K)



Bellissima simulazione di una gara di skate board all'aperto, protagonista della quale è un ragazzino tutto pepe che potremmo chiamare proprio Pierino. In realtà, questa fase andrebbe definita di allenamento, poiché il fine di questa prima parte del gioco è quello di trovare il migliore tra i ragazzi per farlo partecipare ai campionati mondiali. La pista che dovrai percorrere è delimitata da moltissimi oggetti che dovrai necessariamente evitare, perché il tuo skate non ama troppo gli incontri ravvicinati. Hai a disposizione 10 secondi per arrivare al traguardo, delimitato da due bandierine nere, ma prima dovrai compiere ogni tipo di acrobazia per convincere i severissimi quattro giudici che sei mol-

to in gamba. Infatti, non è sufficiente arrivare entro il limite di tempo al traguardo, perché il passaggio al livello successivo è deciso proprio dai giudici: questi alzeranno uno alla volta i segnalatori con i punteggi a te assegnati e se non prendi almeno la sufficienza da tutta la giuria dovrai provare di nuovo. La regola fondamentale che devi rispettare è quella di seguire le frecce bianche disegnate per terra e di passare attraverso le due boe che formano una sorta di porta, come quelle delle gare di sci. Se ti trovi in difficoltà, visto che il terreno è pieno di buche e tranelli vari, puoi evitare di centrare una porta, ma sarai poi comunque obbligato a passare nella successiva. C'è persino dell'olio per terra che fa im-

pazzire le rotelle del tuo skate, perciò in quei punti devi andare piano, oppure riuscire a saltare la macchia. Ognuno dei quattro giudici controlla alcune mosse eseguite da te; partendo da sinistra, per il primo è molto importante che tu vada all'indietro e faccia buoni atterraggi, mentre sottrae punteggio sbattere contro gli ostacoli; per il secondo è importante il tempo impiegato ed è negativo saltare una porta o arrivare fuori tempo limite; il terzo giudice si lascia impressionare solo dalle acrobazie fatte in volo dopo un salto da una rampa e si innervosisce se ripeti sempre lo stesso salto; il quarto giudice invece considera importante saltare gli oggetti facendo acrobazie e, in questo caso, punisce chi è poco abile.



ALLENA (48K)



Se hai sognato di essere l'allenatore di una grande squadra, passerai parecchie nottate giocando con questo Allena, una simulazione della gestione di una squadra di calcio, perfetta fin nei minimi particolari.

Caricato il gioco, devi scegliere se usare il joystick Kempston oppure la tastiera: premi rispettivamente 1 oppure 2. Quindi, premendo fuoco inizierai a prendere le prime decisioni, dalla squadra al colore della divisa, ai contratti con lo sponsor. Quando ha inizio il primo match devi scegliere i giocatori da contrapporre agli avversari: con i tasti su/giù scorri tra le riserve e con fuoco ne scegli una (appare una pallina bianca); quindi, muovendoti sulle caselle vuote (che indicano il ruolo del giocatore stesso), e premendo fuoco, metterai il giocatore selezionato in quella posizione. Quando avrai

messo a posto tutte le posizioni passerai a disporre il secondo modulo, poiché questa fase si articola in tre schermate: difesa, centro campo ed attacco. Ovviamente devi tener conto dei vari fattori che caratterizzano i giocatori, perché l'abilità di un singolo influenza significativamente il gioco. Nelle marcature ad uomo, i giocatori più bravi effettueranno contrasti migliori e riusciranno a dribblare avversari meno dotati. Puoi scegliere il modulo che preferisci, dal classico 4-3-3 al 4-4-2, decidendo così se fare un gioco di attacco o di contenimento. Prima che abbia inizio la partita, dovrai aver scelto tutti gli undici giocatori più due riserve; quindi assisterai all'incontro. Non è affatto semplice gestire una squadra di calcio, e con questo programma metterai alla prova le tue capacità: dovrai considerare la forma dei

giocatori, lo stile di gioco (che va curato durante gli allenamenti) la tabella degli infortuni, l'amministrazione finanziaria, l'acquisto e la vendita dei giocatori. Infine, ti riepiloghiamo il significato dei nomi che appaiono a fianco di ogni giocatore: l'abilità, che va da 3 a 9; la forma, misurata in scala 100, ed il ruolo.

Questo è contraddistinto dalle lettere G per il portiere, D per i difensori, M per i centrocampisti ed A per gli attaccanti. I tasti selezionati sono quelli dell'Interface II, cioè 5-6-7-8-9 e lo 0 come fuoco supplementare.



(48K)

VERGOGNA

In un anno che deve ancora venire, un militare della confederazione viene sorpreso a rubare alcuni progetti segreti: arrestato, confessa di essere stato costretto al misfatto da un gruppo di terroristi nascosti in una caverna

del pianeta. I comandanti decidono di dare una possibilità di salvezza al militare e gli ordinano di trovare i terroristi ed ucciderli; in cambio, essi dimenticheranno il suo furto. Ovviamente il nostro eroe accetta ed indossata la tu-

ta ed i vari armamenti, viene spedito nell'ostile atmosfera, popolata da alieni di ogni tipo. Classico shoot em up senza respiro, la cosa migliore da fare è sparare senza tregua. I tasti sono:

Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
M = fuoco

SPAZIO = cambia direzione

Quest'ultimo tasto serve anche se usi un joystick. Man mano che arrivano le varie ondate, aumenta la difficoltà soprattutto per la presenza di un cerchio volante che ha tutta l'aria di essere invulnerabile ai tuoi colpi. Il tuo volume di fuoco non è sufficiente per fronteggiare le ondate successive alla seconda, perciò non lasciarti sfuggire le lettere pseudo-greche che appariranno, perché ognuna di esse ti regala qualche effetto speciale. Quella che incontrerai per primo ti permetterà di lanciare due mine alla volta, che ti saranno necessarie per distruggere le meteoriti che ti attendono dopo i missili... ma ti stiamo dicendo anche troppo, non credi?



(48K)

LASER 2

Questo stupendo shoot em up costituisce la seconda parte di Laser, già pubblicato precedentemente da noi. Il protagonista è esattamente lo stesso, la difficoltà del gioco è invece senza dubbio maggiore perché questa volta dovrai liberare il pianeta dagli invasori che hanno installato potentissime postazioni difensive ovunque. Appena queste sentono l'avvicinarsi delle tue armi iniziano a sparare mine spaziali, missili e tante altre cosucce, tutte micidiali. All'inizio disponi di un semplicissimo mitra ma, man mano che procedi sul pianeta e distruggi le ondate aliene, appariranno dei particolari bonus che ti permetteranno di cambiare tipo di arma. Noterai che, alla conquista di uno di questi bonus, corrisponderà il lampeggio di una delle



icone disegnate in basso sullo schermo: se vuoi avvalerti di quell'arma particolare, premi fuoco e tieni d'occhio il suo colore. Se sarà giallo vorrà dire che quell'arma è molto scarica, mentre il bianco indicherà che l'arma è completamente carica. Mentre starai usando l'arma selezionata, con il passare del tempo la sua icona inizierà a passare dal bianco al giallo fino a lampeggiare per sparire poi del tutto. Partendo dalla sinistra, le icone rappresentano: il laser normale; il fucile spaziale, che quando è carico sputa cinque colpi alla volta mentre se è scarico soltanto tre; il fuoco circolare, che cambia il volume di fuoco a seconda se è in forza o meno; lo schermo protettivo, che rende temporaneamente invulnerabile il tuo eroe; la bomba, che distrugge tutto quello che è visibile sullo schermo. Per terminare il gioco devi distruggere un orribile mostro che ti si farà incontro alla fine del paesaggio; questo è senza dubbio il compito più arduo. I tasti selezionati per default sono:

Q = su
N = sinistra
A = giù
M = destra
I = fuoco



(48K)

DISRED

Tutti i possessori di Spectrum si sono inevitabilmente imbattuti nel famigerato linguaggio macchina, e nella miriade di codici di Sua Maestà Z80. Ti proponiamo un altro disassemblatore che, a differenza di quello precedentemente pubblicato, è rivolto alla maggioranza degli utenti e non solo agli smanettoni. Lo stesso titolo, Disred, sta per disassembler rosso poiché la sua peculiarità è quella di colorare in maniera diversa le varie istruzioni. Per esempio, prova a battere enter alla richiesta di indirizzo iniziale: il programma comincerà a disassemblare dalla locazione 0 e vedrai subito quello che combina. La scelta dei colori per i vari tipi di istruzioni non è casuale ed è molto importante soprattutto quando si sta cercando

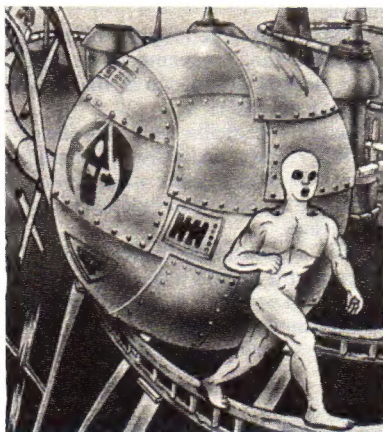


(48K)

METEOR

Meteor è un lontano parente del Mcapostipite dei videogames, Asteroids, al quale sono state aggiunte ovviamente molte varianti. Innanzitutto, lo scenario non è il solito cielo infestato dalle meteoriti, bensì la superficie di una base stellare che dovrai perlustrare interamente. Purtroppo per te, però, nessuno ti ha svelato il modo per accedere agli altri livelli della base, che nel gioco costituiscono le varie fasi.

Piloti un'astronave che è in grado di volare in tutte le direzioni, ma non possiede i contro razzi per fermarsi, così l'unico modo per rallentare è quello di girare l'astronave in senso inverso a quello di marcia ed aumentare la po-



tenza dei motori: così facendo potrai non solo fermare la tua corsa, ma anche dirigerti dove vorrai.

I tasti sinistra-destra non hanno infatti effetto sulla direzione dell'astronave, ma soltanto sulla sua posizione relativa: durante le prime partite non sarà tanto facile abituarsi a questo tipo di manovre, ma poi vedrai che, in realtà, è semplicissimo.

Oltre al mega-mitra ed ai suoi 200 colpi hai a disposizione anche 5 bombe che distruggono tutto quello che c'è sullo schermo: usale con parsimonia! Il tuo principale obiettivo è quello di rimanere vivo, perciò ti consigliamo di seguire attentamente gli spostamenti degli alieni sul radar posto in basso a destra e di comportarti di conseguenza.

Alcune sfere che troverai sono del tutto inutili, perciò distruggile senza pensarci un attimo; altre, a forma di massi, si rompono in più parti e proprio a queste ulteriori particelle devi stare attento, perché si trasformano in importantissimi bonus: quella più semplice, contrassegnata da una B, ti regalerà un paio di bombe, mentre le altre lettere... scopri le da solo!



qualcosa di preciso. Supponiamo che tu voglia controllare tutte le istruzioni di return esistenti: sempre riferendoci al precedente esempio, noterai che il colore viola viene usato per evidenziare DI e RET NC, che balzano subito all'occhio. Per lanciare questo programma è sufficiente dare un RANDOMIZE USR 59782, mentre per salvare il blocco indispensabile batti SAVE "DISRED" CODE 54000,5960. Se vuoi imparare ancora qualche truccetto, ti consigliamo di andare a vedere la routine di stampa che inizia alla locazione 55456 perché è molto istruttiva. Quello usato dal programma è infatti uno strano metodo, normalmente impiegato per evitare intrusioni indesiderate, poiché cerca di nascondere in tutte le maniere i codici ascii da stampare. Le istruzioni per impostare i dati appaiono alla fine di ogni pagina sul video, e l'unico accorgimento che devi usare è quello di NON settare mai il Caps Lock (le maiuscole) perché altrimenti dovresti resettare il tutto, visto che Disred legge solo le minuscole!

(48K)

PRECISION



Le caratteristiche richieste da questo gioco sono la precisione di tiro e la prontezza di riflessi. È dedicato a tutti quelli che amano passare ore davanti al monitor con gli occhi sbarrati per colpire qualsiasi cosa si muova. Questa volta non sarà facile neanche per gli specialisti del genere, perché ci sono pochissimi secondi a disposizione per localizzare l'aggressore. Fortunatamente, lui non ti può sparare finché non ti inquadra a sua volta, e questo vantaggio ti offre una manciata di secondi per scovarlo ed ucciderlo. Il territorio è popolato da ogni tipo di nemici, dai semplici banditi della strada ai sofisticati professionisti del crimine. Sono proprio loro che hanno preso in ostaggio il tuo vecchio amico Bill e che lo tengono prigioniero nella loro base segreta. Per passare da un piano all'altro è necessario eliminare tutte le guardie e distruggere un gigantesco asteroide che fornisce l'energia necessaria per l'intero piano della base. Il tuo computer personale ti sarà di grande aiuto riuscendo a captare me-

glio di te la presenza dei nemici nei dintorni e segnalandola con una freccia: segui la direzione da essa indicata e spalanca gli occhi quando scompare. A questo punto, sei sulla verticale del nemico perciò, andando su e giù con il tuo potente laser, devi scovarlo e colpirlo. Il suono che man mano diventa sempre più acuto ti rammenta il passare del tempo limite per sparare. I colori dello sfondo sono stati scelti apposta per confondere le idee e difatti, a volte, è veramente difficile capire se una certa "cosa" grigia è un palo o un nemico nascosto. Ricordati che alcuni guardiani hanno la forma di piccole astronavi e che ti può capitare di trovare mostri di varie dimensioni: non avere pietà e spara a tutto quello che ti sembra nemico. Se vuoi un consiglio, durante le prime partite non ti innervosire troppo se non riesci a localizzare il nemico ed attendi che il computer ti mostri dove è nascosto il tuo avversario: così facendo conoscerai le sagome di tutti ed anche le loro posizioni preferite.



(48K)

TOOL

Ecce una eccellente utility per tutti coloro che amano programmare in basic e cioè la maggioranza di voi. È senza dubbio una delle più complete utility mai viste per lo Spectrum e non deve mancare nella tua soffeca. Quando ci accingiamo a scrivere un programma in basic, la prima cosa di cui sentiamo la mancanza è l'auto-

number; ecco che il nostro Tool ci viene subito in aiuto con l'opzione S (Sequence), che ci permette di definire il numero di linee da cui partire e l'intervallo tra una linea ed un'altra. Ma questa è soltanto una delle dodici opzioni! Vediamole una per una:

Alter = è il classico search and replace, cioè cerca e sostituisci; accetta una stringa da cercare ed un'altra per la sostituzione.

Bytes = ti dice la quantità di memoria libera.

Copy = serve per copiare blocchi di linee del tuo programma: necessita degli estremi del blocco di linee e del punto in cui inserirle.

Delete = cancella blocchi di linee.

Find = cerca una stringa e visualizza tutte le linee in cui è stata trovata.

Help = il menu con l'elenco di tutte le funzioni.

Line = restituisce l'indirizzo di una determinata linea: è utile se si vogliono cambiare i codici di qualche statement all'interno della linea.

Move = muove fisicamente, da un

punto all'altro del listato, blocchi di linee.

Append = aggiunge una stringa ad una o più linee del listato.

Renumber = non poteva certo mancare la renumerazione automatica, che



comprende anche i GOTO ed i GO-SUB: se c'è qualche salto calcolato del tipo GOTO A*100+START il Tool mostra la linea sospetta ed avverte l'utente.

Sequence = è l'autonumerazione di cui abbiamo parlato prima.

Verify = può essere settato on oppure off; se è off, l'opzione search & replace non mostra le stringhe trovate ma le sostituisce direttamente.

Ricorda che questo Tool deve essere caricato prima di ogni altro programma, mentre i successivi vanno caricati con il MERGE perché altrimenti cancellerebbero le linee dalla 9900 in poi, che sono vitali per il Tool. Questo implica che nei tuoi programmi dovrai astenerarti dall'usare le linee dalla 9900 in poi.



(48K)

REAZIONE

In questa nuova avventura dovrai salvare la Terra dal pericolo atomico, perché una setta segreta è riuscita a riempire ben diciotto contenitori con del pericolosissimo materiale contaminato e ad innescare un perfetto meccanismo ad orologeria che provocherebbe lo scoppio del contenitore stesso e quindi una catastrofe. Per rendere ancora più complicata una eventuale perlustrazione, i nemici hanno nascosto questi barili all'interno del palazzo della ricerca nucleare, di ben sette piani. Tu hai a disposizione trenta minuti per evitare la catastrofe, un jetpack, una sofisticata tuta antiradioattiva ed un laser. Le varie stanze hanno un indicatore di contaminazione che potrà esserti molto utile. Dovrai guardarti dai robot guardiani che non muoveranno un dito per aiutarti; anzi, poiché ti considerano una minaccia, faranno di tutto per disintegrarti. Gli indicatori visualizzati nella parte bas-



sa dello schermo mostrano il tuo livello di contaminazione (RADiazioni), nonostante la tuta che indossi, e la potenza residua del tuo jetpack (JET). Troverai inoltre disegnati i diciotto contenitori che devi trovare, ciascuno di un colore diverso. I patiti dei punteggi sappiano che per ogni robot ucciso vengono aggiudicati 100 punti, mentre per il primo contenitore trovato 64, per il secondo 128 e così via aggiungendo 64 punti ogni volta fino ad arrivare ad un bonus di 10000 punti per la raccolta completa. I fatidici contenitori, una volta trovati vanno presi e portati nella fossa di decontaminazione che è proprio quella che hai di fronte quando il gioco ha inizio. Per lasciarli cadere è sufficiente premere fuoco quando si è vicini al buco, facendo attenzione a non caderci dentro e spingerli piano piano nella fossa: a operazione terminata vedrai scomparire uno dei disegnini posti in basso.



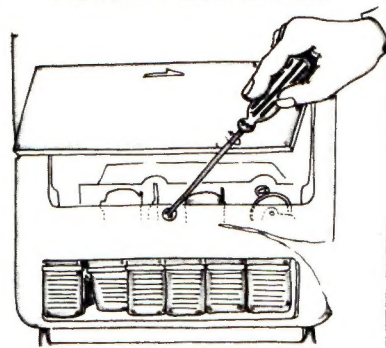
(48K)

MEDIEVAL

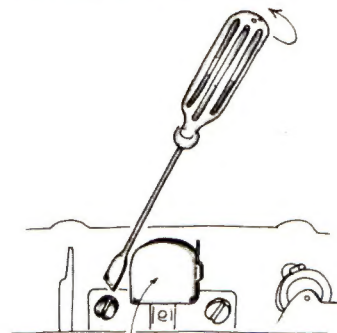
In questo gioco sei il protagonista di una storia ambientata nel Medioevo, come è facile intuire dal titolo. Si tratta di un classico game a scrolling orizzontale, nel quale nemici sbucano

da tutte le parti, sia da sinistra che da destra e, come se non bastasse, appariranno anche dai bastioni che accompagnano la strada principale. Questi avversari sono proprio i più temibili perché lanciano una sorta di bomba alla quale è quasi impossibile sfuggire, e te ne accorgerai: l'unico consiglio che ti possiamo dare è quello di saltare molto spesso. Lo scopo del gioco è molto semplice: devi raccogliere tutti gli scudi crociati che appariranno in mezzo alla strada ed arrivare all'uscita più vicina della città, che poi è anche l'unica accessibile a te. Per prendere gli scudi basta andarci contro, ma stai molto in guardia perché quasi sempre, al comparire di uno di questi oggetti corrisponde, contemporaneamente, l'arrivo dalle due estremità dello schermo di due guardie giganti. Abbassati, spara in continuazione ed appena i due super soldati sono stati uccisi spicca un salto verso destra: è l'unica maniera per sfuggire alla morte! Il numero di vite a tua disposizione ti dovrebbe far capire che questa avventura non è affatto semplice, considerando che questa è soltanto la prima parte.

LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



TESTINA DI
LETTURA